

www.citystade.com - Agospace®



« Book » des jeux sportifs et ludiques sur citystade



©Agorespace 2010 - tous droits réservés. Libre d'utilisation pour tous les joueurs sur citystade Agorespace : L'ensemble des produits commercialisés par AGORSPACE est protégé par le Droit de la Propriété Intellectuelle ; Les utilisateurs des produits AGORSPACE s'engagent à respecter les conditions d'accès et d'utilisation du site, et notamment à s'échauffer avant la pratique de toute activité sportive, et à respecter les règles du jeu afférents à chaque sport. En aucun cas la responsabilité d'AGORSPACE ne peut être retenue en cas d'utilisation anormale de ses produits.

Sommaire

Jeux sportifs

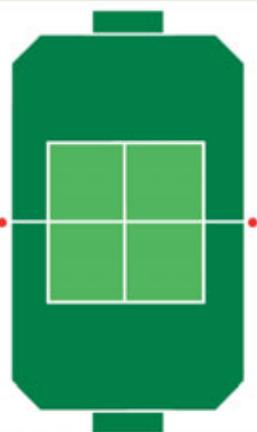
- > Speedminton
- > Mini tennis
- > Vortex
- > Peteca
- > Flag rugby
- > Jeu du béret
- > Tomate

Jeux ludiques

- > Ballon prisonnier
- > Jeu du mouchoir



Quelques jeux sportifs sur citystade Agorespace



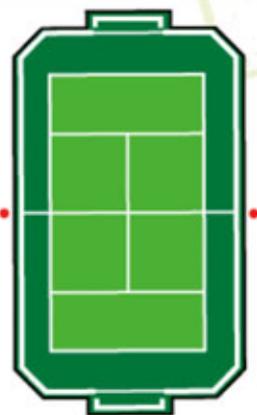
Le Speedminton

Terrain/équipement

Age/nombre de joueurs

Remarques

Les Règles du jeu : le Speedminton® est un mélange de badminton, de squash et de tennis. Un sport ludique qui place de nouvelles limites dans les sports de raquettes, jouer n'importe où : sur un citystade, dans une salle, dans un parc, à la plage... sans filet, amusement pur à tout moment !



Le Mini-Tennis

Terrain/équipement

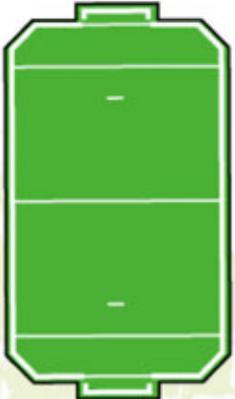
Age/nombre de joueurs

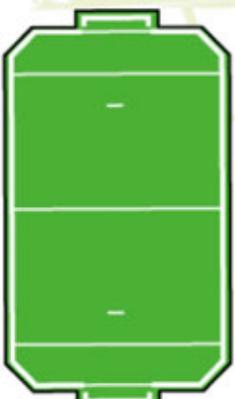
Remarques

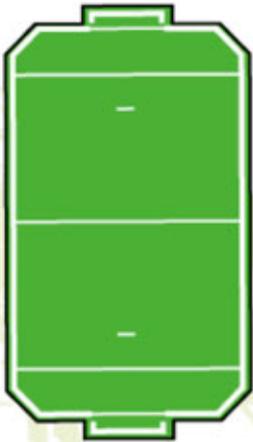
Les Règles du jeu : Le mini-tennis ou tennis miniature est une activité sportive idéale pour initier les jeunes enfants au tennis. Terrain et filet de dimensions réduites, rebond de balle plus lent et moins haut... Ludique et pédagogique, c'est aussi un bon préambule à la pratique dans un club homologué, qui dispensera un enseignement respectant les règles officielles du tennis. Pour découvrir : Afin de se familiariser avec le comportement de la balle, les débutants peuvent commencer par se la lancer à la main. Dans un premier temps, essayez des tirs directs (rattraper la balle sans rebond) ; puis, une fois ce geste maîtrisé, cherchez à la récupérer après 1 rebond.!

Le Vortex			
	Terrain/équipement	Age/nombre de joueurs	Remarques
	<p>Les Règles du jeu : Cet objet volant fuse comme une bombe tout en sifflant dans l'air. Entièrement en mousse, il n'y a aucun risque de blessure même lorsque vous le lancerez à toute vitesse. Engin galbé, à ailettes stabilisatrices. Se lance en utilisant la technique du lancé de javelot, pour atteindre une cible (précision), ou réaliser une distance (performance métrée).</p>		

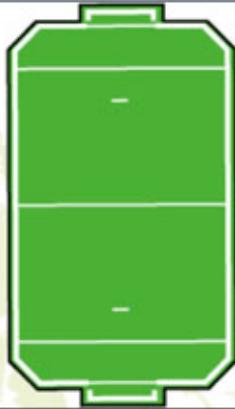
La Peteca			
	Terrain/équipement	Age/nombre de joueurs	Remarques
	<p>Les Règles du jeu : La Pétéca se pratique soit en simple (1contre1), soit en double (2 contre2, mais sans aucune passe entre coéquipiers). L'équipe victorieuse est celle qui remporte 2 sets. La Pétéca doit être frappée avec une seule main et passer au-dessus du filet dans le camp adverse.</p>		

Le Flag		
Terrain/équipement	Age/nombre de joueurs	Remarques
 <p>.....</p>	<p>Les Règles du jeu : Le flag a une ressemblance avec le football américain et le rugby . Ce jeu se joue à tous les âges. La FFFA a inventé ce sport parce qu'il est collectif et moins violent que le football américain. L'engagement du flag se fait avec 2 personnes. La première personne passe à la 2eme personne en arrière. Après il faut passer la balle ou courir sans se faire déflaguer. Pour marquer un but il faut arriver avec le ballon derrière la ligne de but. Pour la défense il faut déflaguer l'autre joueur qui a la balle pour ne pas qu'il marque de but. Les joueurs qui attaquent ont droit à 3 essais. Les équipements sont réduits au plus simple : 14 ceintures, 10 plots, 1 ballon ovale de football américain pour 7 joueurs. La plupart des ceintures sont blanches avec deux flags sur les hanches (qui ont la même couleur). Le ballon est plus petit qu'un ballon de rugby et il est marron. Sur un côté, il y a un trait blanc et il y en a plusieurs autres sur celui-ci : c'est ce qu'on appelle la couture (elle est utile pour tenir et pour bien lancer le ballon).</p>	

Le Jeu du bétet		
Terrain/équipement	Age/nombre de joueurs	Remarques
 <p>.....</p>	<p>Matériel: un objet léger (par exemple, un ballon ou une écharpe)</p>	<p>Deux (ou plusieurs) équipes et un arbitre</p>
	<p>But du jeu: Attraper l'objet et courir se cacher dans son camp sans se faire toucher par l'adversaire.</p>	
<p>Les Règles du jeu : Déroulement: Les équipes se mettent face à face, de part et d'autre du carré. Chaque joueur d'une équipe doit avoir un chiffre (de 1 à 10 ou 20 etc.). Quand l'arbitre appelle un numéro (par exemple "1"), les 2 enfants appelés doivent courir au milieu du terrain et se mettre autour de l'objet. Mettre une main derrière le dos. Si l'un des 2 enfants prend le ballon et qu'il se fait toucher, c'est 1 point pour l'autre équipe. Quand on dit "salade", ça veut dire que tout le monde doit venir au milieu. Quand on ne touche pas celui qui a la balle, c'est 1 point pour son équipe. Le jeu s'arrête quand tout le monde a joué ou à la fin de la récréation ! Le ballon peut toucher n'importe quelle partie du corps, sauf la tête si le joueur est debout. Pour être délivré, le joueur doit toucher un autre joueur depuis la prison. Une équipe a le droit de faire des passes entre elle et avec la prison opposée. Fautes : En cas de faute constatée par l'arbitre, la balle est donnée à l'autre équipe. Sortir de son terrain, que ce soit le terrain de jeu, ou la prison, sauf pour aller chercher la balle si elle est sortie. Prendre la balle à un joueur de son équipe. Fin du jeu : L'équipe gagnante est celle qui a le plus de joueurs sur le terrain de jeu. En cas d'équipes inégales, on peut compter le nombre de prisonniers.</p>		

La Tomate		
Terrain/équipement	Age/nombre de joueurs	Remarques
	Se pratique avec un ballon de volley-ball	Enfants et quelque fois adultes
<p>But du jeu : Éliminer les autres joueurs en leur faisant passer la balle entre les jambes.</p> <p>Les Règles du jeu : Les joueurs se placent en rond de dos, jambes écartés et le pied collé à ses voisins. Les joueurs doivent alors empêcher la balle de leur passer entre les jambes en la frappant avec les mains jointes. La balle ainsi détournée est renvoyée vers un adversaire. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que la balle sorte du cercle en passant sous les jambes d'un joueur. Il est alors éliminé. Les joueurs restants se rapprochent pour fermer le cercle et poursuivre la partie. Il existe une autre règle, le début est le même cependant, lorsque pour la première fois le ballon passe entre les jambes d'un enfant, il enlève une de ses mains, la deuxième fois il doit se retourner (ce qui lui permet d'avoir une meilleure vision du jeu), la troisième fois il enlève une de ses mains pour frapper la balle tout en restant retourné, et pour finir, si la balle repasse sous lui, il sort du jeu.</p>		
.....		

Quelques jeux ludiques sur citystade Agorespace



Le Ballon prisonnier

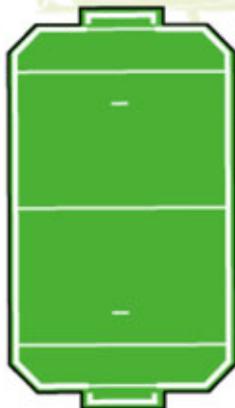
Terrain/équipement

Age/nombre de joueurs

Remarques

2 équipes de nombre égal (de 10 à 15 joueurs par équipe)

Les Règles du jeu : But du jeu : le but est de garder le plus grand nombre de joueurs dans son terrain. Déroulement : Chaque équipe se tient dans une moitié de terrain. La balle est mise en jeu. Un joueur touché doit rejoindre la prison, avec le ballon, située derrière le terrain adverse. Un joueur est touché si : · Le ballon l'atteint directement sans toucher le sol et touche le sol ensuite. · Le ballon l'atteint après avoir touché d'autres joueurs de son équipe et touche le sol ensuite.



Le Jeu du mouchoir

Terrain/équipement

Age/nombre de joueurs

Remarques

2 équipes de nombre égal (de 10 à 15 joueurs par équipe)

Les Règles du jeu : Le jeu du mouchoir (ou jeu de la chandelle, du facteur, rag tag en anglais) est un jeu pour enfants à partir de cinq ans. Les enfants se disposent en cercle, assis au sol, tournés vers l'intérieur du cercle. L'un d'eux, muni d'un mouchoir, court autour du groupe et lâche ce mouchoir derrière l'un de ses partenaires. Les participants n'ont pas le droit de regarder derrière eux avant que le coureur ne les dépasse. Un enfant qui s'aperçoit qu'il a reçu le mouchoir doit le prendre, se lever et rattraper le coureur avant qu'il ne regagne sa place. Si le coureur parvient à faire le tour et à s'asseoir à la place devenue libre, l'autre enfant devient le coureur. Sinon il reste coureur. Évidemment, le plus amusant pour le coureur est de parvenir à faire le tour complet et à rejoindre l'étourdi qui a oublié de regarder derrière son dos.